COMPRE JÁ ESTA BRIGA !!!!

06

HERÓIS DO FUTURO

P

R$ 1,85

MITOS QUE ORIGINARAM OS CAVALEIROS. PARTE II

BEAVIS AND BUTT-HEAD

SAMURAI TROOPERS

DYLAN DOG

GRÁTIS:

COMPLETE O CENÁRIO DOS CAVALEIROS

CONCURSO - GANHE UMA COLEÇÃO DOS BONECOS DOS CAVALEIROS

Chegou o dia!!!
O resultado da melhor frase saiu!
Foi muito difícil escolher, porque tinha muita coisa legal. Recebemos milhares de cartas! Se tivesse jeito a gente daria muitas coleções. Mas como só tinha uma...
Quem ganhou dessa vez foi JULIO CESAR B. A. PEREIRA com a frase COMPRE JÁ ESTA BRIGA, que vocês já viram na capa da revista. Ficou demais!
Esse concurso acaba por aqui, mas já estamos preparando novas surpresas. Aguardem! E quando elas pintarem escrevam pra gente... Foi bem legal ter conhecido vocês mais de perto. Continuem participando!

EDITORA PRESS

HERÓIS DO FUTURO

ANO 1 - Nº 06

DIRETORIA
José B. Guimarães
Sergio C. Guimarães

DIRETORES EDITORIAIS
Gualberto Costa
José Alberto Lovetro - JAL

DIRETOR DE ARTE
Gerson Mora (Agência AUIKA)

EDITOR CHEFE
Januária Cristina
Priscila Ursula dos Santos (assistente)
Shirley Aparecida de Souza (assistente)

REDAÇÃO
Noriyuki Sato (Abrademi), Cristiane A. Sato (Abrademi), Mario Luiz C. Barroso, Sidney Gusman, Gabriel Bastos, J. B. Medeiros, Paulo Sayeg, Octavio Cariello, Marcia Lapenta, Ricky Goodwin, Heitor Pitombo, Wagner Augusto.

CORRESPONDENTES INTERNACIONAIS
Sonia Bibe (Holanda)
Joseph Luyten (Japão)
Sergio Langer (Argentina)
Alain Voss (Portugal)
Klaus Bonecker (Alemanha)
Vincent Plant (Bélgica)
Giovanni Rizzi (Itália)
José Peixoto (EUA)

TRADUÇÃO
Luiz A. F. Cruz

REVISÃO
Sonia M. Nery Cavalheiro

ARTE
Ely Aragão
Telma Shimitsuo

PROJETOS ESPECIAIS
Olyntho Tahara
Anália Tahara (assistente)

FOTÓGRAFO
Moisés Pazianotto
Luciano Dias (assistente)

SECRETÁRIA DE REDAÇÃO
Patrícia Zanoni

SECRETÁRIA GERAL
Silvana Agopian

FOTOLITO E IMPRESSÃO
Margraf

CIRCULAÇÃO
Roberto Dias

Distribuição para todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
HERÓIS DO FUTURO é uma publicação semanal da editora PRESS TALENT - Redação, Administração e Publicidade - Rua Armênia, 479 - Presidente Altino-Osasco - São Paulo - CEP. 06210-138 - FAX : (011) 702 3503.
Todas imagens utilizadas nesta revista são de intuito jornalístico e de divulgação, preservando seus direitos autorais.

É de pirar! Esse número está imbatível!!! Quer ver? Olha pelo buraquinho da fechadura, só pra ter uma idéia... BEAVIS E BUTT-HEAD espalham meleca por todos os lados... he,he,he... he,he,he... Que susto! DYLAN DOG saiu dos quadrinhos de terror pra nos visitar! Um herói chega diretamente do passado, SAWAMU. E a história da origem dos nossos heróis do presente, os CAVALEIROS, continua. Depois ainda temos fôlego pra contar, só pra você, a história de SAMURAI TROOPERS, uma outra mania esperta que pinta por aqui. TCHAN! TCHAN! TCHAN! TCHAN! O resultado do concurso está aí do lado. É isso. Até a próxima aventura!

DROPS

OS NOVOS CROSSOVERS DA MARVEL

Parece que a Marvel e a DC finalmente selaram a paz e estão produzindo novos super encontros entre seus personagens. Está chegando às bancas norte-americanas a sonhada história na qual batem de frente Batman e o Homem Aranha. Eles terão como oponentes Carnage e o Coringa. Essa aventura histórica será produzida pelo time que vem trabalhando no título Amazing Spider Man: J.M. de Matteis (texto) e Mark Bagley (arte). Ao mesmo tempo, a Marvel está aproveitando a sua recente união com a Malibu, e está lançando o que pode ser considerado como o filho mais promissor deste casamento. Trata-se de um encontro de Conan com o personagem Rune, da linha Ultraverse, escrito e desenhado pelo lendário Barry Windsor-Smith, que finalmente volta a trabalhar com o personagem.

DROPS

DROPS NÃO: CHICLETES COM QUADRINHOS!

ZILLION *DIRTY PAIR*

Você compra um tablete de chicletes e de quebra ainda ganha uns cartuns em mangá para ler. Esta foi a estratégia usada pela fabricante de doces sul-coreana Lotte para vender mais chicletes pelo mundo inteiro. Em termos de quadrinhos, os sul-coreanos usam o estilo de desenho criado pelos japoneses e aproveitam essa semelhança em jogadas de markenting. Usando nas embalagens imagens de desenhos animados japoneses famosos como "Zillion"(que foi exibido na TV no Brasil e inclusive aparece em flashes no último clip de Michael Jackson, 'Scream'), "Dirty Pair"(em vídeo e quadrinhos nos EUA) e "Aramis"(versão dos 3 Mosqueiros que também foi exibida na França), os sul-coreanos "apelam"para vender chicletes. Os tabletes internos, entretanto, são embalados com charges para crianças, desenhadas por artistas sul-coreanos. Se você é curioso para saber o quê o pessoal apronta com quadrinhos pelo mundo inteiro, taí a dica. Mas se você esperava ver outros desenhos japoneses dentro dos chicletes, lamento. Estes chicletes podem ser encontrados em várias mercearias de produtos importados pela cidade de São Paulo, por módicos R$ 0,50.

DENTRO, FIGURINHAS COM PERSONAGENS COREANOS.

FÁBRICAS DE CAVALEIROS

A FUNDAÇÃO DE EDUCAÇÃO DE ÓRFÃOS DE TRÂNSITO foi criada no Japão e já ajudou mais de 35 mil crianças. Hoje, 25 anos depois do início do movimento, a Fundação ajuda outros órfãos: os de desastres naturais e dos pais vítimas de câncer. E, os CAVALEIROS só chegaram a ser heróis graças a FUNDAÇÃO GRADO do desenho. Na realidade, os órfãos se tornarão Cavaleiros do Amanhã, pessoas úteis à sociedade e ao mundo.

AO CENTRO PRESIDENTE DA FUNDAÇÃO SR. YUTAKA TAKEDA

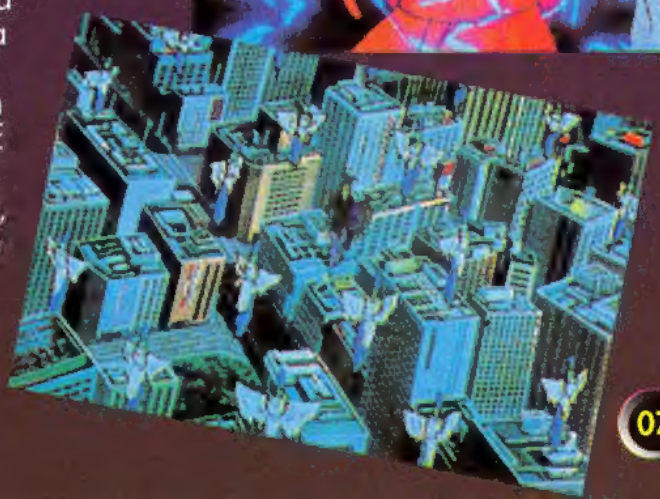
Eles são jovens! São unidos! São destemidos! São poderosos! Não são exatamente bonitos, mas têm um charme especial. São a essência da alma japonesa nos dias de hoje. Eles são os:

YOROIDEN SAMURAI TROOPERS

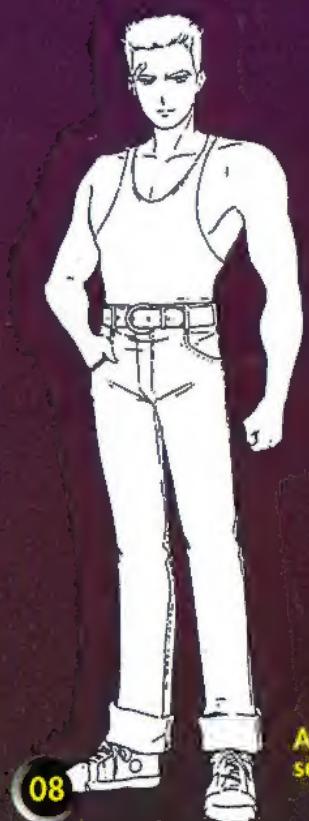
Essa série de desenho animado é uma produção da Nippon Sunrise e começou a ser exibida no Japão em 1988, pela Nagoya TV.

Seguindo a linha inaugurada pelos CAVALEIROS DO ZODÍACO, que mistura antigos conceitos mitológicos e espirituais com aventuras modernas e armaduras, os TROOPERS caíram rapidamente no gosto do público e se tornaram um fenômeno. Com

40 capítulos (dois especiais), os TROOPERS se baseiam na religião e na mitologia japonesa, de natureza xintoísta com influência budista, e na ética dos samurais. O resultado foi um visual fantástico e uma viagem às tradições japonesas com tempero de aventura atual. Eles são cinco jovens que "encarnam" o espírito dos mais nobres samurais. Cada um deles representa um elemento natural, domina uma arte marcial japonesa e usa uma armadura que aumenta suas habilidades e poderes. A missão dos TROOPERS é proteger o mundo do retorno dos demônios do inferno xintoísta, para que o espírito de Amaterasu, deusa xintoísta que representa a vida e a paz, prevaleça no final. O protagonista é RYO SANADA, o Samurai do Fogo, que veste a armadura vermelha e domina o uso das espadas gêmeas. RYO é ousado e, às vezes, explosivo. Encorpado, valente e bem-humorado, SHU REI FAN é o Samurai de Aço. De descendência chinesa, SHU domina o bastão longo, uma arma com a qual ele consegue até abrir uma fenda numa montanha. E ele que usa a armadura laranja. Magro e com cabelos azulados, TOUMA HASHIBA é o Samurai do Ar. Ele usa a armadura lilás e é considerado o mais elegante dos TROOPERS, principalmente por causa de sua habilidade com arco e flecha. SEIJI DATE é o jovem e poderoso Samurai da Luz. Somente ele consegue usar a longa e perigosa espada da luz sem se ferir e sua aura possui um brilho intenso, quase ofuscante. E ele quem usa a armadura verde. SHIN MORI, o Samurai da Água, usa a armadura azul. Ele é o que melhor luta e se movimenta na água, mesmo usando uma pesada armadura. SHIN domina o uso da lança-tridente,



com movimentos baseados numa arte marcial japonesa feminina: o NAGUINATÁ-DÔ. As forças do mal estão encarnadas em poderosos samurais com auras de ódio, traição, destruição e dor. São eles: KENBUKYÕ, SARANBÕ, DARA, NAZHA, ANUBIS, RAJYURA, YOHJHÁ HEISHI; além do manipulador de espíritos BADAMON e os ninjas KOKUYOEN e GASHYURA. Ainda há uma jovem guerreira ninja, KAYURA, muito habilidosa com as SAI - espadas curtas gêmeas. Quando criança, ela foi sequestrada pelas forças do mal e aos poucos regenerada pelos TROPPERS e seus amigos: a jovem NASTY, o menino JUN e o monge-guerreiro SHUTENDOJI. O mistério da série fica por conta do grande MESTRE DO MAL, um enorme samurai que esconde seu rosto com uma máscara

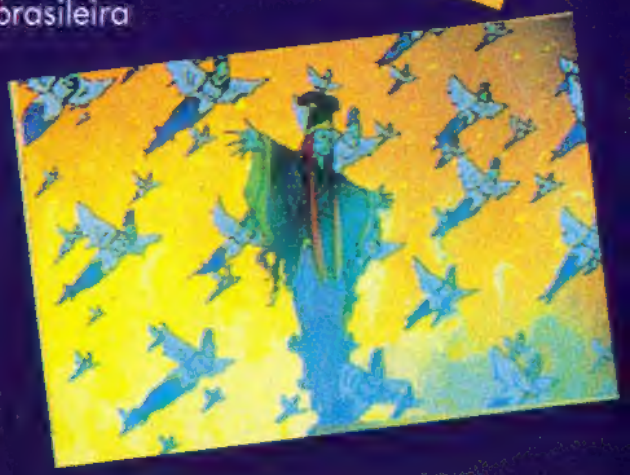


As roupas criadas para os personagens da série foram inspiradas na moda européia

de demônio japonês e usa a poderosa armadura negra. E todos têm de descobrir em quem a deusa Amaterasu vai se manifestar. Encontrando resistência dos TROOPERS e depois de várias tentativas (frustradas) de conquistar o mundo, o MESTRE DO MAL decide unir todos os seus poderosos guerreiros malignos e investir de uma vez contra os jovens samurais. A batalha final será fantástica! Os TROOPERS são poderosos, mas somente o poder da deusa é capaz de derrotar o MESTRE DO MAL. Japoneses até o fundo da alma, os TROOPERS se tornaram uma sensação da noite para o dia no Japão. Além de personagens bem construídos, desenhos harmoniosos, sem a "deformação congênita" de que sofrem os CAVALEIROS, e uma animação tecnicamente caprichadíssima contribuíram para o sucesso explosivo dos samurais. Com o tempo, começaram a aparecer pelo Japão fanzines de quadrinhos dos TROOPERS, com histórias inéditas. Não faltaram também CDs, vídeos,

brinquedos e bonecos... O mais surpreendente foi o sucesso nas TVs européias. Na Itália e na França os TROOPERS passaram na mesma época que os CAVALEIROS - 1992 e 1993 - e chegaram a conseguir mais pontos de audiência que os Defensores de Atena. A própria produtora Nippon Sunrise ficou admirada, pois não esperava que um desenho tão japonês pudesse vingar no ocidente. Elegantes sem as armaduras, como num desfile de moda, os TROOPERS influenciaram fãs adolescentes franceses: meninos e meninas se vestiam "comme les Samoutäis". As negociações para exibição dos TROOPERS pela TV brasileira ainda estão em andamento. Fique atento! De repente, quando você menos esperar, os TROOPERS podem aparecer na sua telinha. Se você gostou dos CAVALEIROS, com certeza vai gostar dos YOROIDEN SAMURAI TROOPERS!

A mitologia japonesa também tem espaço nas HQs e nos desenhos animados.Os TROOPERS foram os maiores concorrentes dos CAVALEIROS na Europa. A moda mostrou uma influência muito grande dos desenhos no dia-a-dia dos adolescentes. Vocês vão se espantar com a qualidade dos desenhos dos TROOPERS.



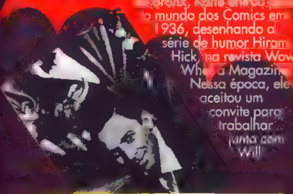
Cristiane A. Sato (ABRADEMI)

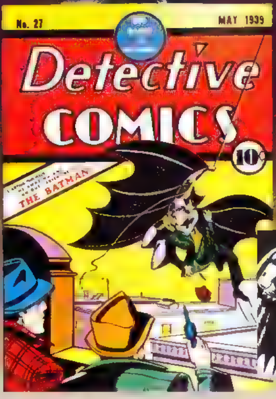
BATMANIA

BOB KANE, O PAI DO BATMAN

Texto: Sidney Gusman
Pesquisa: Paulo Sayeg

Santa sequência! Continuando a árdua [illegible] de mostrar a evolução da carreira de B[illegible] desde 1938, Heróis do Futuro traz ness[illegible] semana um pouco sobre Bob Kane, o "[illegible] do Morcegão. Estamos em 1939. O me[illegible] americano de quad[illegible] por causa d[illegible] da Super-Homem. Animad[illegible] editor da revista Detective [illegible] Vince[illegible] Sullivan, encomenda um novo [illegible] personagem para um desconhecido dese[illegible] [illegible]22 anos, chamado Bob Kane. Até ent[illegible] [illegible] nunca tinha feito muito sucesso. Nasci[illegible] [illegible] em Nova York, no bairr[illegible] [illegible] Bronx, Kane entrou [illegible] o mundo dos Comics em 1936, desenhando a série de humor Hiram Hick, na revista Wow Wh[illegible] a Magazin[illegible]. Nessa época, ele aceitou um convite para trabalhar junto com Will Eisner (o criador do Spirit) e Jerry Iger (o edito[illegible] da Wow) em seu estúdio recém-aberto. Os [illegible]balhos seguintes foram Jest Laffs e Pete[illegible] [illegible] para a Jumbo Comics, sempre seguindo [illegible] da comédia misturada com aventura. [illegible]mente, os primeiros trabalhos de Bob Kane [illegible] para a National (o antigo nome da DC) [illegible]rísticos: Professor Doolittle, para a revista [illegible]ics; Ginger Snap para a More Fun e Oscar [illegible]hoe para Detective Comics. Talvez essa [illegible]ência em histórias de aventura tenha sido [illegible]tivo [illegible] Kane ter "amarrado" várias fontes de inspiração para inventar o Batman, com[illegible] [illegible], um milionário que combate o c[illegible] [illegible]ido de preto e mascarado, o[illegible] [illegible]vido ao seu estilo soturno [illegible] [illegible] antigos esboços d[illegible]as voadora[illegible] de [illegible]nardo Da V[illegible] que [illegible]m asas [illegible]nes como The BaT Whisper[illegible] [illegible] que o ba[illegible]o se vestia como um morcego. [illegible] que, dessa mistura toda, no mês de maio [illegible] 1939, na edição no 27 da revista Detective Comics, o mundo conheceu o Batman! Bob Kane trabalhou com o Homem-Morcego até 1968, quando abandonou os quadrinhos e passou a se dedicar à pintura e à televisão, onde criou os desenhos animados Gato Corajoso e Rato Minuto, uma paródia descarada da dupla dinâmica (santo plágio, Batman!), e Cool MacCool, uma sátira do mundo dos agentes secretos. Hoje, ele atua como consultor em projetos especiais que envolvam o personagem, como os filmes de cinema, por exemplo. Na próxima semana: Bill Finger, o "outro" pai do Batman.

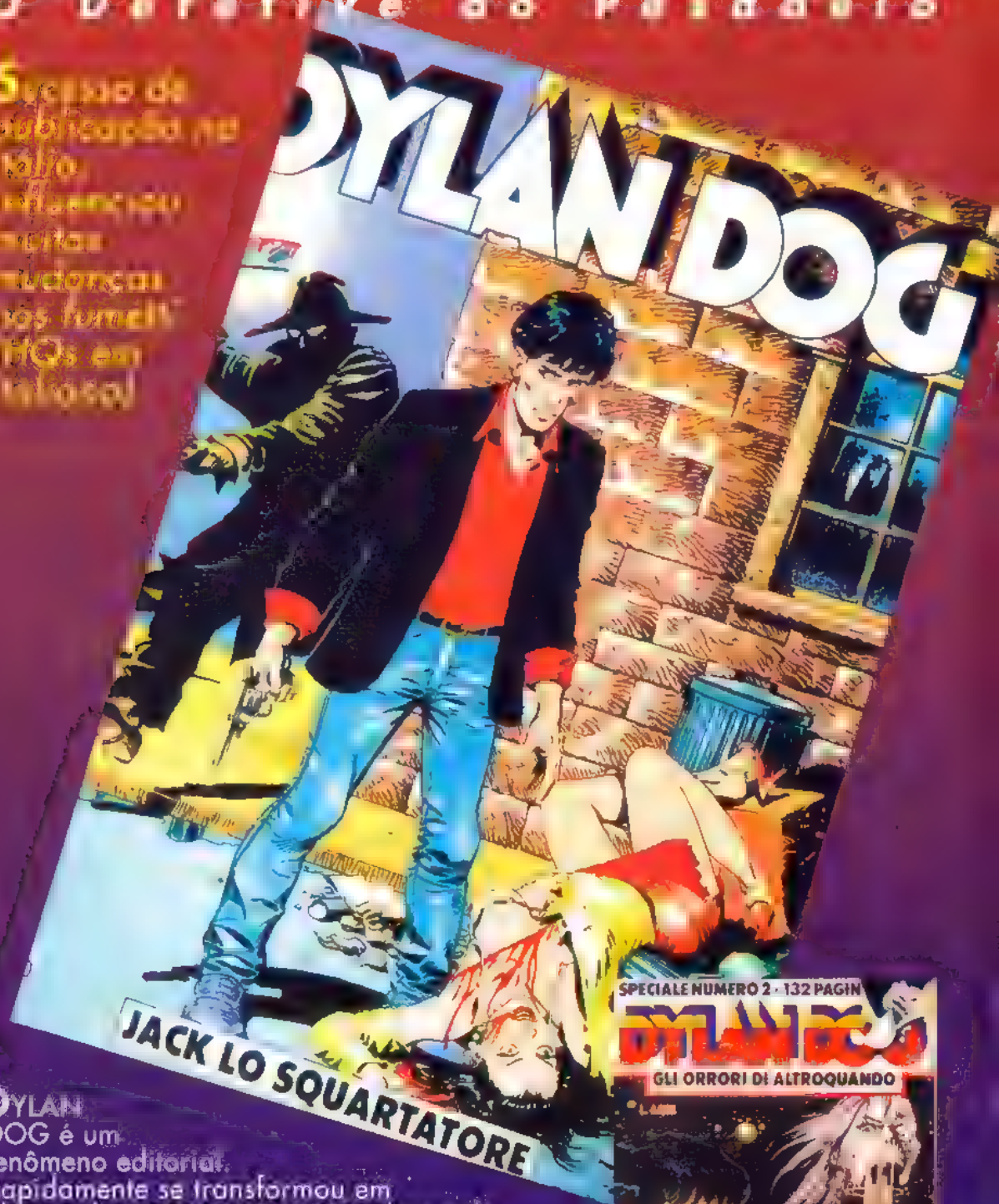




DYLAN DOG

O Detetive do Pesadelo

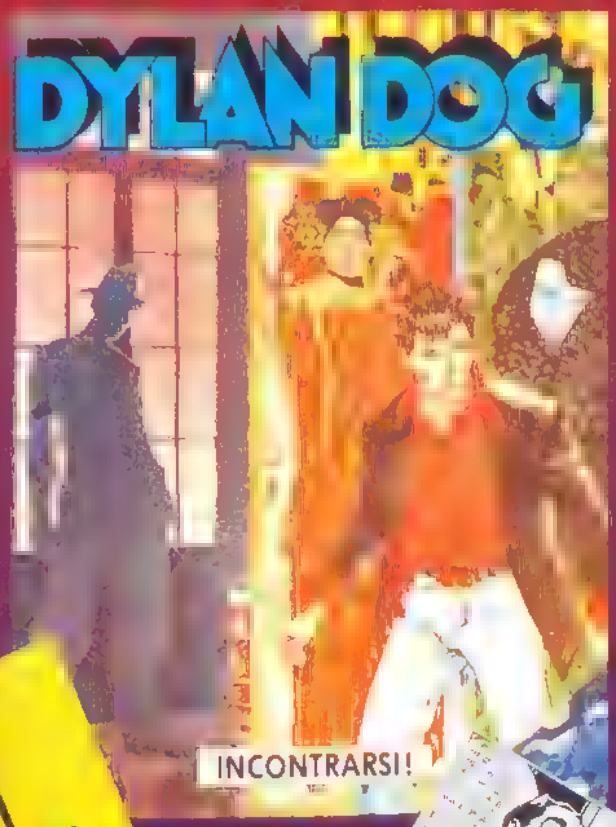
Sucesso de publicação no Brasil influenciou muitas mudanças nos fumetti (HQs em italiano)



DYLAN DOG é um fenômeno editorial. Rapidamente se transformou em objetos de MERCHANDISING, chegando ao mercado como: camisetas (em séries numeradas e tiragens limitadas), relógios, diários, cadernos escolares, artigos de decoração, quebra-cabeças, álbum de figurinhas, games, RPG, etc. Além disso

[illegible] importante festival italiano de cinema de horror: Dylan Dog Horror Fest. Mas a popularidade do [illegible] adolescentes italianos, não pára por aí. Ele lidera uma campanha antidrogas. Quando foi lançado, [illegible] uma grande [illegible] Sergio Bonelli acreditou [illegible] publicação. Atingiu uma imagem [illegible] 200 mil exemplares [illegible] muitas vezes [illegible] de fazer uma reedição e uma edição especial chegando a 1 milhão de [illegible]. Mas, muitos exemplares [illegible] das primeiras edições circulam [illegible]

mercado. Fique atento! O criador de DYLAN DOG é o italiano Tiziano Sclavi, que nasceu em Broni (Pavia) [illegible] Londres. Seu nome, segundo Sclavi, [illegible] Dylan Thomas [illegible] Spillane, autor do romance "Dog, filho da...". Mas a imagem física [illegible] inspirada em [illegible] Itália [illegible] para as bancas [illegible] exemplar [illegible] número 10[illegible] do Detetive [illegible] Pesadelo [illegible] mais uma aventura cheia de mistérios, suspense [illegible] fenômenos paranormais, envolvendo fantasmas, zumbis, lobisomens, monstros, vampiros, demônios [illegible]

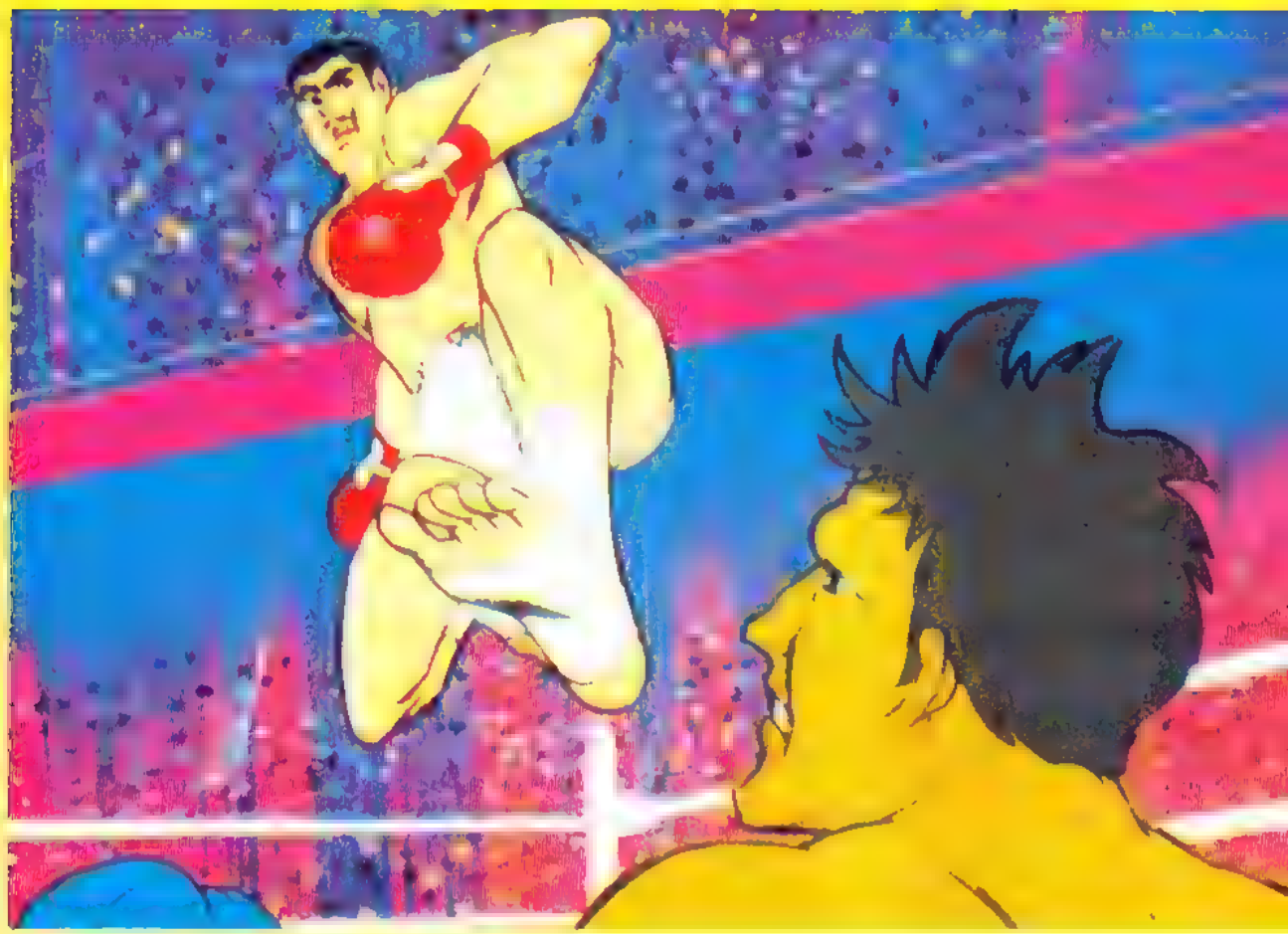


últimos anos, DYLAN DOG, seu criador, editor e desenhistas são os responsáveis pelas principais indicações, prêmios e homenagens nos festivais de HQs realizados na Itália. No Brasil, ele foi lançado em agosto de 1991, pela editora carioca Record, e infelizmente durou apenas algumas edições. Nas livrarias especializadas, nos sebos e através da própria editora, você pode adquirir alguns exemplares das edições brasileiras.

Wagner Augusto - Inverno de 1995

SAWAMU, O DEMOLIDOR

Um grande campeão de karatê, famoso e querido pelos japoneses, aceitou um desafio muito especial: enfrentar um lutador de chute-boxe, também conhecido como boxe tailandês.



Orgulhoso e certo da vitória e da superioridade da arte marcial japonesa, seu público compareceu em peso à luta. Foi assim que SAWAMU, branquelo e vestindo um Quimono, se defrontou pela primeira vez com um lutador de chute-boxe moreno, trajando apenas luvas de boxe e um calção. Foi uma luta rápida. Usando muita agilidade, velocidade e saltos, o lutador tailandês derrotou o japonês O público se irritou! Do dia pra noite SAWAMU caiu em desgraça. Sua desmoralização quase o levou a abandonar tudo, quando ele percebeu que o chute-boxe tinha aspectos que ele nunca havia desenvolvido com o karatê. SAWAMU então decide se tornar também lutador de chute-boxe. Passa a treinar, meditando sob uma cachoeira e chutando as ondar do mar. SAWAMU, O DEMOLIDOR é uma série de desenho animado japonesa e seu título original é KIKKU NO ONI (O demônio do chute) Criado por Ikki Kajowara e Kentarõ Nakashiro, suas sequências de luta eram velozes e sobrava olho roxo, rosto inchado e marcas de pancadas nos personagens. Exibido e reprisado no Brasil no fim da década de 70 pela Rede Record, SAWAMU, O DEMOLIDOR foi uma série de desenho animado que levava muitos meninos pra frente da TV. Essa geração acompanhou todo o drama de SAWAMU para se superar e recuperar a fama de campeão em sua carreira nas artes marciais. A série acabou motivando muitas crianças a praticar judô, karatê e tae-kwon-do. Já que recordar é viver, viva estas lembranças do personagem que apresentou o boxe tailandês ao Brasil.

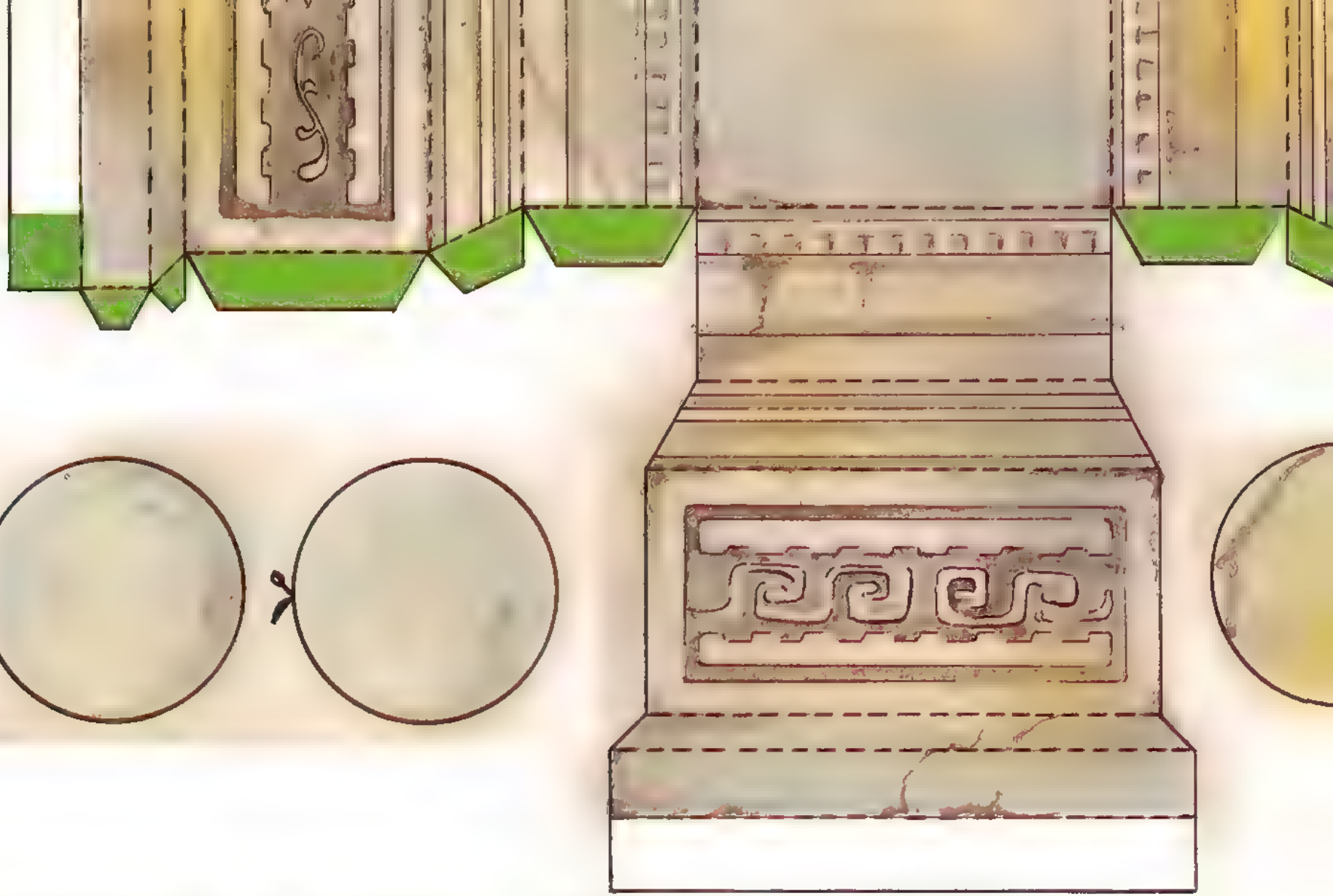
Cristiane A. Sato

BEAVIS E

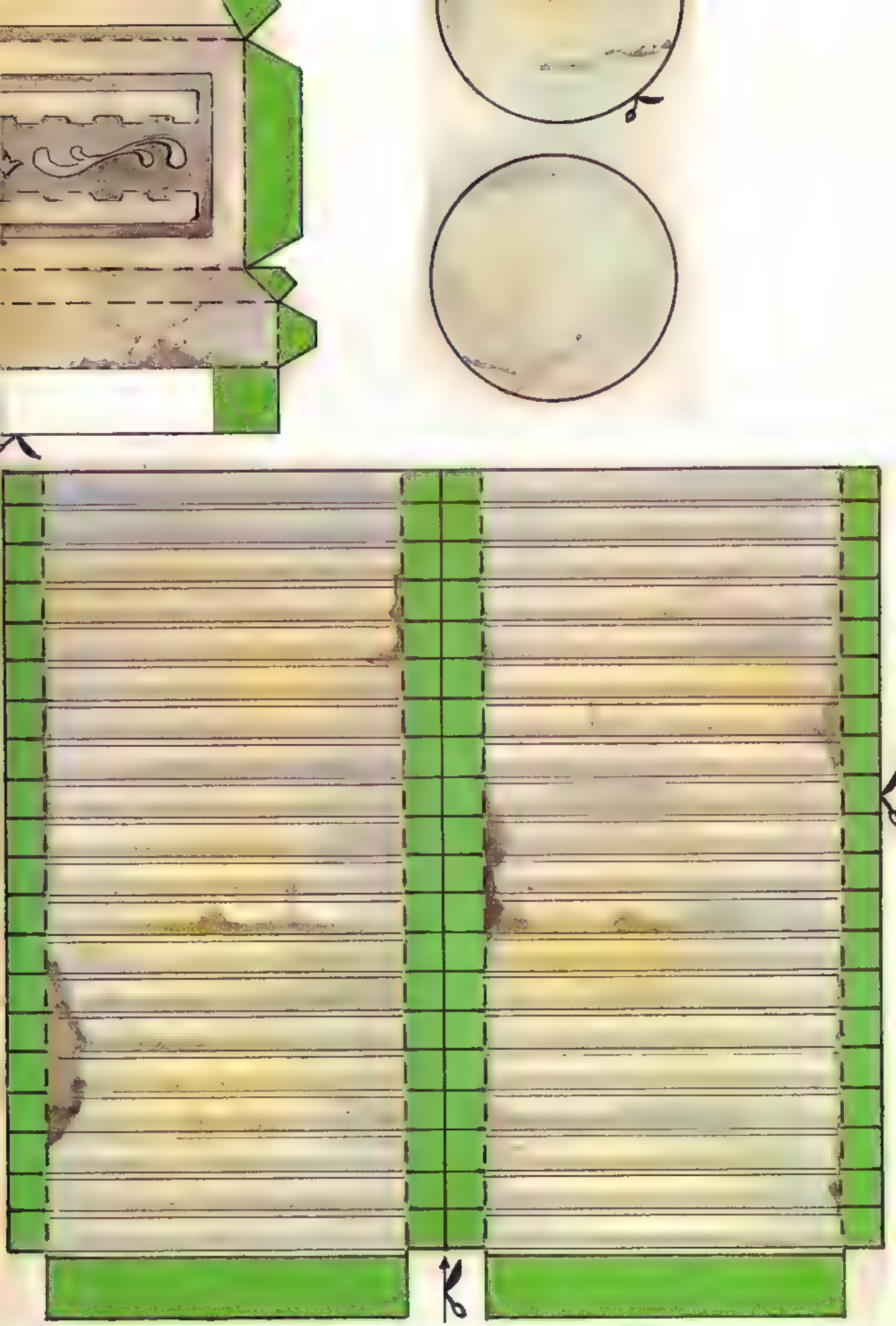
OS PERSONAGENS MAIS DESBOCADOS DA TV

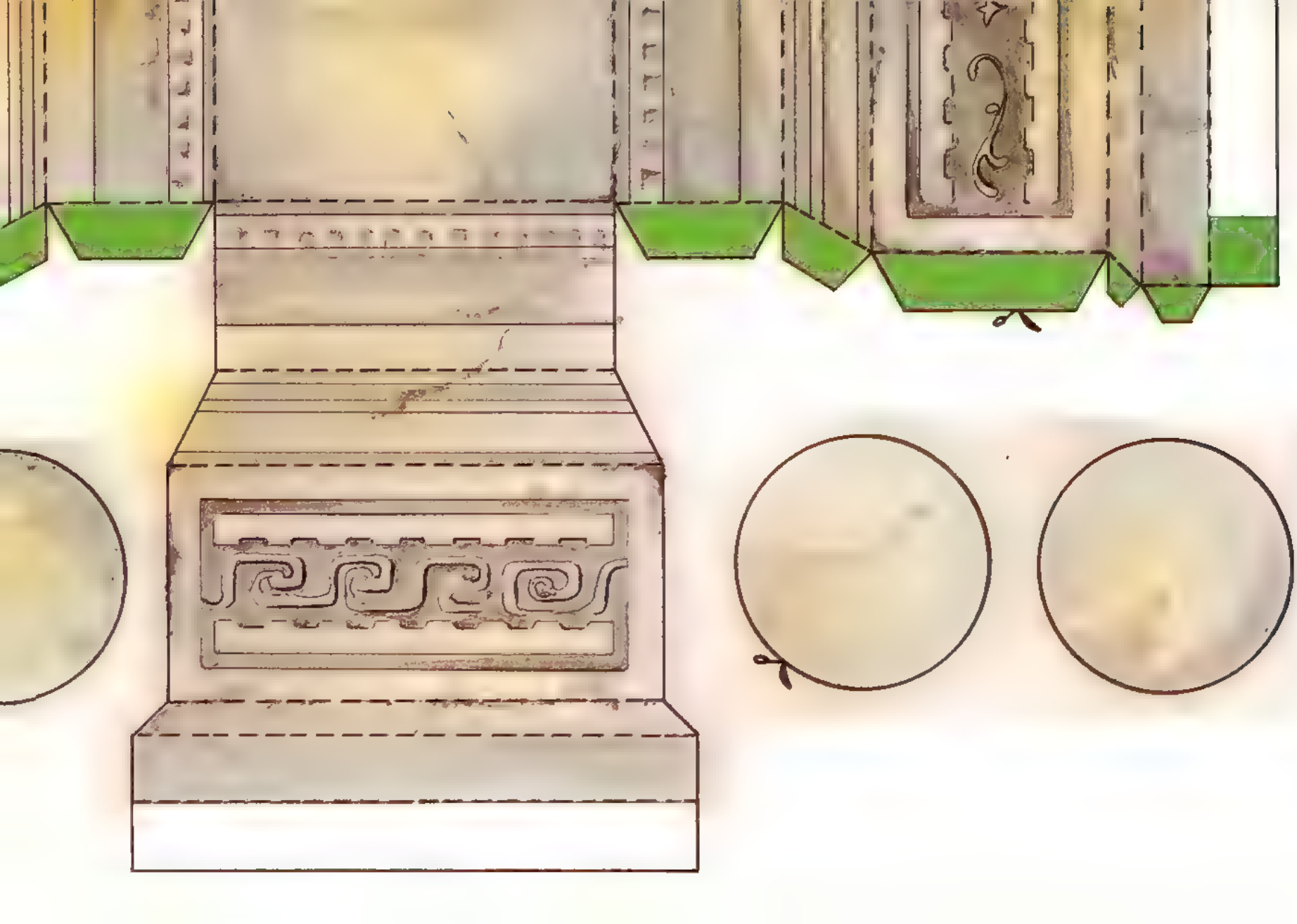
A MTV é famosa por exibir programas e clipes musicais durante toda a sua programação, mas pra nós, apreciadores dos desenhos animados, o grande trunfo da emissora é uma série que, por incrível que pareça, já esteve ameaçada de ser cancelada: BEAVIS AND BUTT-HEAD.

Um dos desenhos mais polêmicos dos últimos tempos, BEAVIS AND BUTT-HEAD vai ao ar de segunda a sexta - feira às 21h30, e nos domingos às 22h00 e, apesar dos protestos, vem ganhando a simpatia de muitos telespectadores. A história dos dois amigos de



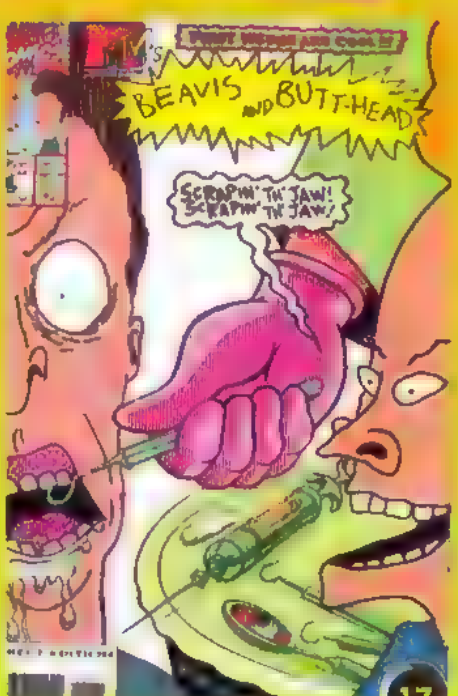
INSTRUÇÕES PARA MONTAR NA PÁGINA 31





BUTT-HEAD

comportamento lamentável começou no tempo em que seu criador, o norte-americano Mike Judge, estudava na faculdade. Ele se lembra que chegou a conhecer dois elementos que se comportavam de maneira exatamente igual aos personagens dos desenhos, e isso influenciou diretamente sua criação. Anos mais tarde Judge transformou a realidade em desenho animado e conseguiu colocar algumas das desventuras dos dois personagens no programa LIQUID TELEVISION da MTV (esse material chegou a passar aqui no Brasil em 1993). O sucesso de BEAVIS e de BUTT-HEAD foi tão grande que logo ganharam um programa exclusivo, no qual vivem suas aventuras e criticam o que a Music Television tem de melhor: os



clipes. Na verdade, foram os hábitos pouco recomendáveis dos dois amigos que fizeram sua fama. Brincar com meleca, cuspir na comida, jogar beisebol com sapos, botar cães dentro da máquina de lavar, comer restos de alimento que encontram no sofá da sala e que foram deixados aí por eles mesmos, meses antes, são alguns dos doces hábitos dos anjinhos. A vida da dupla na TV se complicou quando um garoto de cinco anos, do estado americano de Ohio, resolveu imitá-los e ateou fogo no berço da irmã menor provocando sua morte. O caso levou a MTV americana a exibir a série apenas no horário noturno e a cancelar as cenas de piromania. Mas fora os probleminhas, a dupla continua a infernizar o mundo...

NO BRASIL

O sucesso de BEAVIS E BUTT-HEAD na

MTV americana levou sua filial brasileira a exibir a série. Tudo começou em julho do ano passado só que, do mesmo jeito que aconteceu nos Estados Unidos, o desenho também enfrentou problemas por aqui. Pouco mais de um mês depois de começar a ser exibido pelo canal UHF, o programa foi cancelado devido a inúmeras reclamações de telespectadores conservadores. Mas os fãs da série chiaram pra caramba e o caso acabou indo para os tribunais. No dia 5 de setembro BEAVIS E BUTT-HEAD ganharam um salvo-conduto, porém, assim como nos EUA, o programa só pode ser exibido depois das 20 horas, para evitar que os telespectadores tenham jantar vendo a dupla fazer coisas como servir um sanduíche de minhocas e cuspe ou qualquer outra esquisitice. Uma coisa é certa, quem curte as loucuras dos dois vai continuar curtindo, afinal aí é que está a graça, né?

Heitor Pitombo

OS MITOS QUE DERAM ORIGEM

É, meu caro, vamos continuar a contar historinhas... aquelas que deram origem aos nossos heróis. Você já tá esbanjando conhecimento? Então prepare-se para mais uma dose!

SHUN usa a corrente de Andrômeda em sua defesa circular.

ANDRÔMEDA

Andrômeda era filha do rei Cefeu e da rainha Cassiopéia. Diz a lenda que um dia a rainha Cassiopéia se atreveu a comparar sua beleza com as das divindades marinhas. O convencimento da rainha foi castigado: as divindades mandaram um monstro para devastar o litoral do reino de Cefeu. Desesperado, o rei consultou os deuses e foi aconselhado a oferecer sua filha Andrômeda em sacrifício ao monstro.

AOS CAVALEIROS DO ZODÍACO

A moça aceitou seu cruel destino para poder salvar o povo. Foi acorrentada às rochas no meio do mar para que o monstro a devorasse. Quando isso aconteceu o jovem guerreiro Perseu chegou ao local. Ele era filho de um deus com uma mortal e se tornou um herói ao matar a Medusa, mulher-monstro com cabelos de serpente que transformava em estátuas de pedra aqueles que a olhavam. Puxa! Esse negócio de herói é mais antigo do que a gente imaginava! Mas voltando pra história: quando Perseu viu Andrômeda, perguntou aos reis o que estava acontecendo e, depois de saber de tudo, se propôs a matar o monstro com a condição de que os reis lhe prometessem a filha em casamento. Claro que os pais disseram "sim". Nessa

O símbolo de Andrômeda numa versão moderna, em arquivos de CD ROM.

situação você diria sim pra qualquer coisa... Perseu destruiu a serpente e libertou Andrômeda. Depois foi recebido com alegria pelo povo e pelos reis, que à noite deram um grande banquete para comemorar o casamento de Perseu e Andrômeda. Em CAVALEIROS DO ZODIACO, foi o jovem SHUN que conquistou a honra de envergar a armadura de Andrômeda.

SHUN foi o escolhido para ser treinado na ilha da Rainha da Morte, lugar de onde ninguém tinha voltado vivo. Conhecendo a fragilidade de seu irmão e a fama da ilha, IKKI (que ia para a ilha de Andrômeda) decide trocar de lugar com SHUN. Na ilha de Andrômeda, SHUN treina apenas com o objetivo de

SHUN e a armadura de Andrômeda.

HYOGA e a Armadura do Cisne.

se tornar cavaleiro para poder reencontrar o irmão. Ele detesta o confronto, prefere apanhar do que bater, e usa seu poder só para atingir seu objetivo. As correntes que SHUN usa são uma alusão às correntes que serviram pra prender Andrômeda nas rochas. Assim como todos os rapazes que treinaram pra tentar conquistar a armadura, SHUN tem o rosto delicado e a coragem da heroína. A Galáxia M31, a mais distante que pode ser vista da Terra a olho nu, foi batizada de Andrômeda. Esta galáxia sempre aparece no desenho representando o cosmo de SHUN.

CISNE

O cisne é uma ave típica de regiões temperadas e se adapta bem a lugares frios. Há uma espécie de cisne que vive na Sibéria, no leste da Rússia, e todos os anos, durante o inverno, migra para as regiões mais quentes da Ásia. Ave bela e elegante, sempre foi protagonista de inúmeras expressões artísticas no mundo inteiro, principalmente em literatura, dança e música. Quando nasce é meio desengonçado e as penas não são cheias. Isso serviu de inspiração para o escritor norueguês Hans Christian Andersen, no século passado, criar um dos contos mais populares do mundo: O PATINHO FEIO. Há muitas outras histórias e manifestações artísticas que envolvem a ave, como um conto dos irmãos Grimm, OS SEIS CISNES, que narra a história de seis príncipes transformados em cisnes por uma bruxa. Em sua homenagem, os cientistas deram o nome de Cygnus (cisne, em grego) a uma constelação, em 1971, no centro da qual, descobriram um brilho intenso que pode ser uma estrela supernova ou um buraco negro. Entre os CAVALEIROS DO ZODÍACO um jovem de 16 anos é protegido pela constelação de cisne: HYOGA. De todos os cavaleiros, HYOGA foi o único que teve mais contato com sua mãe. Ela faleceu num naufrágio quando ele era criança. Seu tipo físico diferente lhe dá a fama de ser o mais bonito dos cavaleiros. Seu pai era japonês e sua mãe era russa, o que fez com que ele nascesse meio oriental, com olhos levemente repuxados, mas azuis, e cabelos cor de mel. HYOGA encarnou o próprio cisne com a beleza e a facilidade de enfrentar o frio. Foi treinado na Sibéria e manipula as baixas temperaturas. O frio é o seu poder. Para ativar seu cosmo, HYOGA dança passos de O LAGO DOS CISNES, um balé criado por um compositor russo em 1876. Durante a Batalha das 12 Casas, HYOGA é obrigado a enfrentar CAMUS, Cavaleiro de Ouro que foi mestre do Cavaleiro de

Cristal que o treinou na Sibéria. Demonstrando seu valor e despertando seu 7º sentido, HYOGA herda a Armadura de Aquário de CAMUS.

PÉGASO

Dizem as lendas gregas que quando Perseu matou a Medusa, o sangue escorreu de seu pescoço, caiu sobre a terra e se transformou no cavalo alado Pégaso. No início Pégaso era impetuoso como um cavalo selvagem e foi Atena que o pegou e o amansou. Mais tarde, depois de muitas aventuras, ele serviu de mensageiro das musas e é frequentemente mencionado pelos poetas clássicos e modernos como símbolo de liberdade. O jovem SEIYA é o cavaleiro da armadura de Pégaso. Quando criança, ele e sua irmã mais velha, SEIKA, se tornaram órfãos e foram criados num dos orfanatos da Fundação Grado. Aos 3 anos de idade Seiya foi separado da irmã e, alguns anos depois, foi enviado à Grécia para ser treinado pela jovem Amazona de Águia chamada MARIN. Decidido a se tornar Cavaleiro para poder reencontrar sua irmã, SEIYA conquista a armadura de Pégaso numa disputa com o gigante CASSIUS, aprendiz da Amazona SHINA. De volta ao Japão e frente a frente com SAORI, SEIYA era o próprio Pégaso indomado. Revoltado por ter sido separado da irmã e por não saber mais onde ela está, SEIYA não estava disposto a participar das disputas pela armadura de Sagitário. Mas as coisas foram acontecendo e aos poucos ele foi fazendo amigos. Passou a entender e aceitar SAORI como a nova Atena e descobriu que sua treinadora, MARIN, era sua irmã SEIKA. Depois de duras provas SEIYA demonstra ser digno de herdar a Armadura de Ouro de Sagitário. Seu nome, que significa em japonês FLECHA ESTRELAR, combina bem com as flechas de sagitário. As asas da armadura de ouro substituíram as de seu elmo de Pégaso e agora dão a SEIYA a capacidade de voar. O cavaleiro representa a liberdade assim como Pégaso.

Cristiane A. Sato (ABRADEMI)

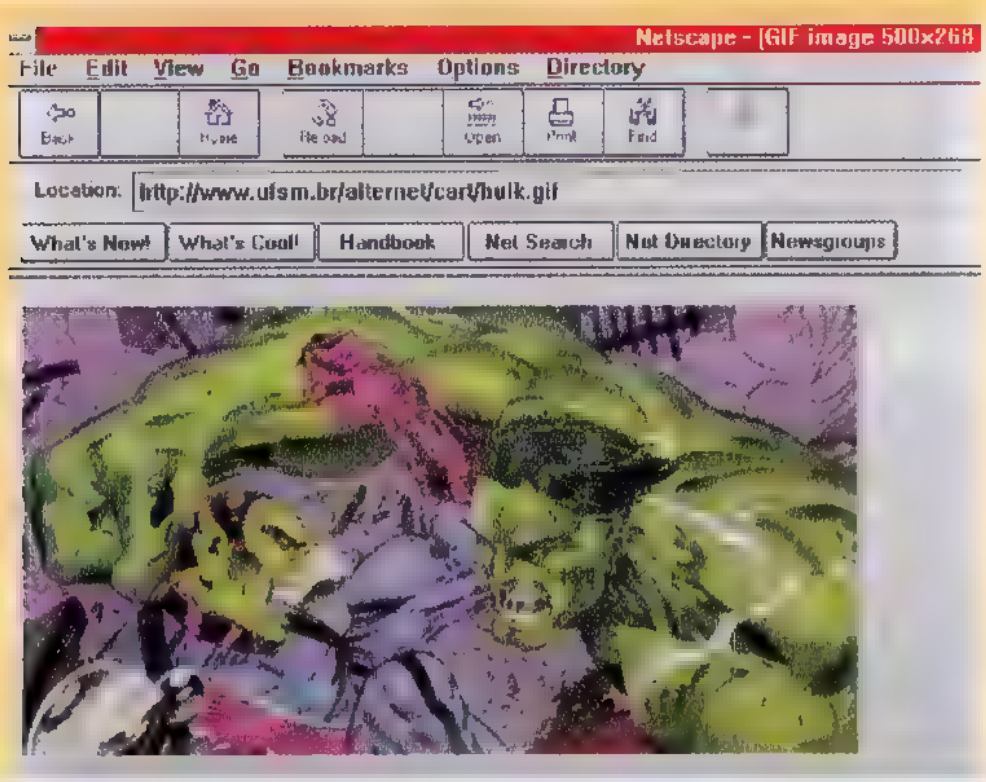
SEIYA e a Armadura de Pégaso.

QUADRINHOS E PIXELS

A maior rede de computadores do mundo, a Internet, tem mais de 30 milhões de pessoas conectadas e também fala de quadrinhos

Pois é, na Internet você pode ficar sabendo de tudo, conversar, marcar encontros, trocar figurinhas, "puxar" (transferir um arquivo) desenhos do CISNE ou do BATMAN. Tudo pelo seu computador e em casa! Para fazer isso, basta que você tenha um computador (que rode o Windows 3.1) e um MODEM. O MODEM é o aparelhinho que faz com que o seu computador converse com outros computadores que, por sua vez,

vão conversar com mais outros. Isso é o que se chama rede. Com esse equipamento em mãos, você tem duas opções: uma delas é contactar uma BBS e entrar num dos grupos de discussão sobre quadrinhos. A outra opção é se conectar à Internet. Pra isso você precisa ser estudante de alguma faculdade, ou filho de um estudante/professor/pesquisador ou um dos privilegiados que receberam endereços de teste da Embratel. Mas, logo-logo a Internet entra de vez no mercado brasileiro e você poderá fazer miséria. Saber muito sobre quadrinho e, o mais legal, fazer muitos amigos e bater muito papo. Para isso, uma boa dica é usar a Usenet -- conjunto de NEWSGROUPS, ou seja, de listas de discussão dos mais variados assuntos, inclusive quadrinhos.



GRUPOS ESPECIALIZADOS EM QUADRINHOS

Agora vamos dar alguns dos endereços de acesso pra quem já está com o equipamento em mãos:

rec.arts.comics.info - informações gerais sobre lançamentos na área
rec.arts.comics.strips - discussão sobre tiras de jornais
rec.arts.comics.xbooks - só revistas dos X-MEN
+rec.arts.comics.marketplace - trocas, vendas, procura de exemplares
rec.arts.comics.creative - novos títulos, histórias
*rec.arts.comics.alternative - quadrinhos alternativos
rec.arts.comics.misc - generalidades e outras revistas: ELFQUEST, BATMAN, SUPER-HOMEM, etc.
rec.arts.manga - mangá, os quadrinhos japoneses
alt.comics.classic - clássicos dos quadrinhos
alt.comics.superman - SUPER-HOMEM
alt.comics.batman - BATMAN
alt.comics.elfquest - ELFQUEST, um quadrinho independente, seus personagens são elfos
alt.fan.tank-girl - TANK-GIRL, a personagem de Jamie Hewlett

A Internet ainda traz muito mais.

Quando você entrar em contato com esses grupos pela primeira vez, leia as mensagens e o FAQ (questões mais comuns) dos grupos. O pessoal já estava conversando antes de você chegar! Assim, poderá conhecer um pouco mais antes de opinar. Você também pode procurar HQs nos arquivos de desenhos - alt.binaries.pictures.cartoon - ou na WWW (WORLD WIDE WEB - a "teia mundial"). A WWW trabalha em ambiente gráfico e você pode ver as imagens antes de puxá-las para o seu computador. O grande problema da Internet é que ela, muitas vezes, só fala em inglês. Uma saída é a página http://www.ufsm.br/alternet. A Internet deixará você navegar (ou surfar) pelo CYBERSPACE e achar lugares e páginas que têm as informações e os desenhos que você sempre quis. Aliás, cá entre nós, o CYBERSPACE é demais!!!

JMM KAZI

APRENDA A DESENHAR SEU HERÓI

SEXTA LIÇÃO

POR PAUL SAGE

DETALHAMENTO DA CABEÇA

Já explicamos vários métodos para desenhar o corpo humano. E agora vamos cuidar um pouco do detalhamento da cabeça. O processo é sempre o mesmo, vários círculos e várias retas definem a armação do rosto. Não esqueça o que já foi ensinado nas aulas anteriores, para definir uma cabeça são 2 círculos iniciais (um grande e outro pequeno). E a partir daí ir rabiscando com a mão bem solta até chegar no acabamento final. Veja e faça o exemplo da **figura 1.** Agora tente fazer os exemplos de perfil e meio perfil que estão na **figura 2** e na próxima semana daremos toques de como fazer expressões faciais.

1

2

SUPER-TESTE

CAVALEIROS DO ZODÍACO

Bem, cavaleiro de bronze: prepare-se para desafios cada vez maiores, pois você terá de desenvolver poderes dignos de um cavaleiro de prata para sobreviver! Como será que você vai se sair neste teste?

1- Em seu primeiro duelo no torneio da Guerra Galática, Shun luta contra outro cavaleiro de bronze, quando de repente surge o Cavaleiro de Fênix. o oponente de Shun era:
a) Nachi de Lobo
b) Geki de Urso
c) Hyoga de Cisne
d) Jabur de Unicórnio
e) Seiya de Pégaso

2- Para localizar o ladrão da armadura de ouro de Sagitário, o prêmio ao vencedor do torneio, Seiya decide usar um cachorro policial chamado:
a) Hayata
b) Isamu
c) Hayate
d) Dan
e) Isao

3- Eles (elas) não são irmãos (irmãs) entre si:
a) Camus e Milo
b) Aioria e Aioros
c) Seiya e Marin
d) Cássius e Dócrates
e) Hilda e Flair

4- Assinale a afirmativa verdadeira:
a) Sheena quer matar Seiya porque ele matou seu aluno Cássius durante a disputa pela armadura de Pégaso.
b) Shunrei é irmã de criação de Shiryu
c) Hyoga não se dá com Ikki porque não confia nele
d) June é a namorada de Shun
e) Mitsumasa Kido é o pai de Saori

5- Nome do cavaleiro de prata narcisista enviado ao oriente junto com Marin para matar Seiya:
a) Asterion
b) Misty
c) Argol
d) Arakney
e) Babel

6- Uma destas cenas não apareceu durante a série:
a) Shiryu se cega para poder destruir o escudo da Medusa.
b) Ikki usa seu golpe Fantasma de Fênix contra Hyoga.
c) Seiya beija Saori antes de saltar de um penhasco
d) Sheena ajuda Marin contra soldados do Mestre.
e) Shun toma uma ducha de manhã na Mansão Kido.

7- No povoado onde morou na Sibéria, Hyoga tem um pequeno amigo que o admira muito e que presenciou o dia em que ele tirou a armadura de Cisne de uma montanha de gelo. Seu nome é:
a) David
b) Leon
c) Samuel
d) Moshe
e) Jacó

8- Ele é uma criança paranormal e grande amigo dos Cavaleiros de Bronze:
a) Kiki
b) Makoto
c) Mino
d) Mimi
e) Tachi

9 Ele é um dos mais poderosos guerreiros de Asgard, possuindo golpes que emitem violentas ondas de frio e de calor. odeia e sente ciúmes de Hyoga, por achar que ele separou Flair daqueles que a amam. Este é:
a) Thor
b) Siegfried
c) Fenrir
d) Alberich
e) Hagen

10- Ele salvou Shunrei de morrer afogada no rio que segue depois da cachoeira das Montanhas Sagradas. o nome dele é:
a) sho
b) Shiryu
c) Ian
d) Okko
e) Daichi

PONTUAÇÃO:

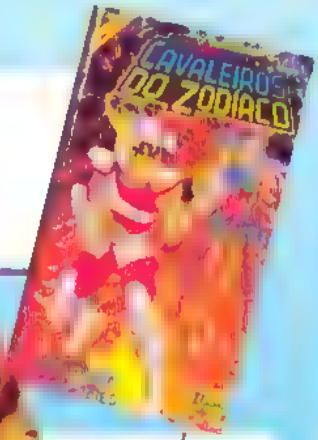
de 0 a 2 - Praca: [illegible] aconselhará a abandonar a [illegible]
de 3 a 5 - Regular: Nada mau, mas você tem que voltar ao seu treinamento. Acabou de aparhar [illegible]
de 6 a 8 - Bom: [illegible] Sentido.
de 9 a 10 - Ótimo: [illegible] e está despertando o Oitavo!

RESPOSTAS 1 d 2 c 3 a 4 b 5 b 6 c 7 e 8 a 9 e 10 d

TOP 10 VÍDEO

QUAL O MELHOR FILME DE HERÓI QUE VOCÊ PEGOU EM SUA VÍDEO LOCADORA? VOTE LOGO E MANDE PRÁ GENTE. SEMANA QUE VEM OS DEZ MAIS VOTADOS EM DESENHO ANIMADO DA TV.

1- C. Z. A BATALHA DOS DEUSES



2- O MÁSKARA

3- O REI LEÃO

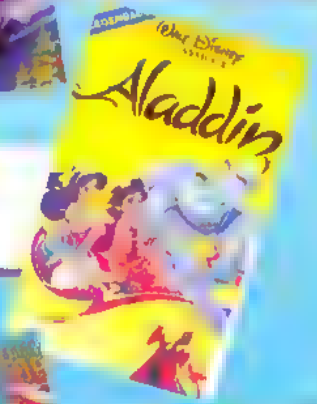
4- RIQUINHO

5- BATMAN A MASCARA DO FANTASMA

6- C.Z. SAINT SEIYA

7-O ESTRANHO MUNDO DE JACK

8- ALADDIN



9- WINSPECTOR VOL. 9

10- O SOMBRA

CARTAS

CONCURSO X-MEN

Os sortudos que responderam certo ao teste X-MEN, da revista número 3 podem entrar em contato com a gente prá receber seu boneco. **Os ganhadores são: Marcos Alexandre Lima de Oliveira, José Roberto Amorim Costa, Carlos Alberto Harutiounan, Ricardo Leite Ribeiro, Ítalo Vaitcunas**

VIVA! MAIS UM FÃ!!!
Oi pessoal da HERÓIS, tenho 13 anos e curto de monte essa revista. Eu tenho três revistas da concorrente mas quando vi a de vocês, fiquei abobado com as dicas de desenho, com a página para recortar e montar a mochila de SEYA e com a promoção que é demais! Vou comprar todas as revistas!
Alberino Moraes Ferraz - Itamarati de Minas-MG

Brigadão pela preferência! Vamos procurar sempre trazer coisas legais como as que você destacou e fazer muitas promoções. Ah, gostamos também de seu desenho. SHIRYU ficou bonito! Esperamos mais cartas suas!

ULTRA-LEITOR!
Olá, moçada da HERÓIS DO FUTURO! Sou fã incondicional de toda a família ULTRA, em especial, do ULTRA-SEVEN. Vai sair alguma reportagem sobre ele? Por favor...
Renato Maschetto de Sá - São Caetano do Sul-SP

Ô Renato, a gente também é fã da família ULTRA e é claro que, assim que der, a gente vai falar sobre o ULTRA-SEVEN. É só aguardar!

PIDONA
...Gostaria que vocês fizessem matérias como: X-MEN, POWER RANGER, ZILLION, SUPERMAN, JASPION, SOLBRAIN, PATRINE, CHANGEMAN, FLASHMAN, PATRULHA ESTRELAR, LOBO SOLITÁRIO, A PRINCESA E O CAVALEIRO, KANDY KANDY, HONEY HONEY, FATAL FURY, ROBOTECH, DRAGON BALL...
Andréa Rondon Barreiros - Rio de Janeiro-RJ

Ufa! Andréa, você aproveitou pra pedir tudo, heim? Muita coisa a gente já falou, mas pode ter certeza que vamos tentar falar do resto também. Afinal, você só escolheu feras. Pode ir seguindo a HERÓIS que você vai ter grandes surpresas. Continue escrevendo pra gente!

ARTISTA JR.
Parabéns pela ótima revista. Gostei da idéia da HERÓIS DO FUTURO ter uma parte reservada a toques de como desenhar. E por falar em desenhos, espero que vocês já tenham preparado uma seção para publicar desenhos dos leitores.
Lincoln Skaihaito Kurihara - São Paulo-SP

Cara, gostamos muito da sua sugestão! E já estamos tentando arrumar espaço para os desenhos. O negócio é torcer e esperar um pouco. A revista vem recebendo muitas sugestões e ela está ficando cada vez mais legal. Confira!

ACERTOU NA MOSCA!
Queridos amigos, adorei a modernidade de sua revista. Sou fanzoca dos CAVALEIROS DO ZODÍACO e tenho todos os capítulos gravados em fitas. Frequento academia de karatê e lá todos só falam das matérias da HERÓIS. Gostaria que publicassem algo sobre SAMURAI TROOPERS, VIRTUA FIGHTER e sobre a fase nova dos CAVALEIROS. Aguardarei nas bancas, apaixonada.
Vanessa Asco Soares - Nilópolis - RJ.

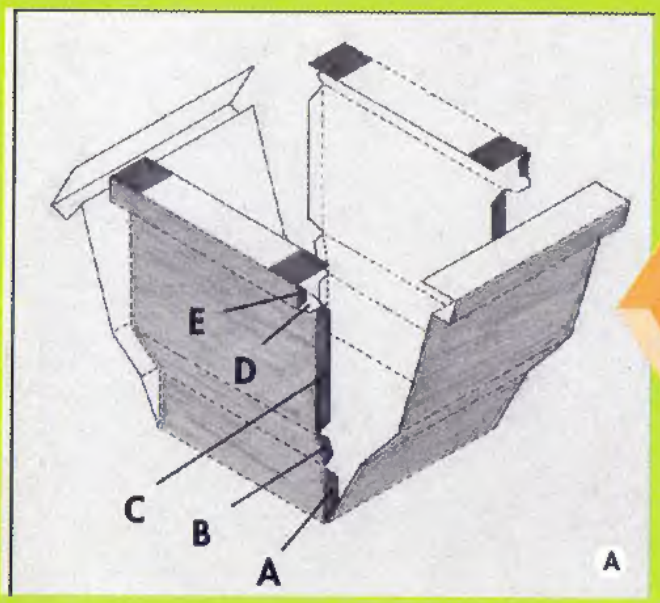
Vanessa, você deu sorte! Você viu qual é a nossa matéria de capa? YOROIDEN SAMURAI TROOPERS! Que bárbaro, não? Você desenha legal, menina, o envelope ficou muito bonito. Continue lendo a HERÓIS e mande mais sugestões quentes pra gente, tá?

SUGESTÃO MASSA
Vocês estão de nota 10 pelo belo trabalho que estão fazendo. Queria pedir pra vocês publicarem uma matéria sobre o WOLVERINE e que mostrassem uma foto do seu esqueleto de Adamantine, em raio-x e em detalhes. Também queria ver na HERÓIS matérias sobre RPG, SUPER WALT, SPIDE RACER e SAWAMU.
Maurício dos Santos Sávio Júnior - Jacareí-SP

Maurício, tem uma porção de gente pedindo matéria sobre WOLVERINE, acho que logo-logo ele vai resolver aparecer. Idéia legal essa de mostrar o Esqueleto de Adamantine! Quanto ao RPG, surpresas estão vindo! O SAWAMU está nesse número, de presente pra você, e vamos procurar falar desses outros desenhos. Aliás, seu desenho ficou chocante!

COMO MONTAR AS PEÇAS DO CENÁRIO DOS CAVALEIROS

Finalmente o último encarte do cenário que fez o maior sucesso entre os heróismaníacos. Neste número você monta o pedestal e mais uma coluna dividida em quatro partes (veja como montar a coluna nos números anteriores). IMPORTANTE: Para conseguir um bom acabamento na montagem de seu cenário você tem que colar a folha encartada sobre uma folha de cartolina, antes de cortar as peças.

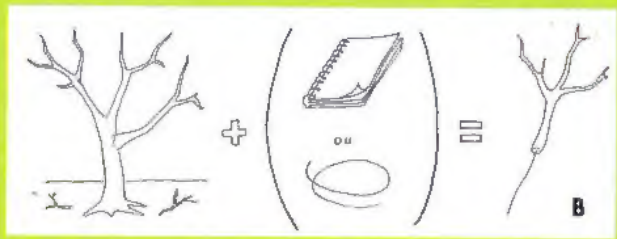


PEDESTAL Dobre cuidadosamente nas linhas tracejadas, invertendo as dobras se necessário, obtendo a confirmação do esquema apresentado. O pedestal é montado do topo à base: cole todas as abas A, depois as abas B e assim por diante, até fechar o módulo na aba E

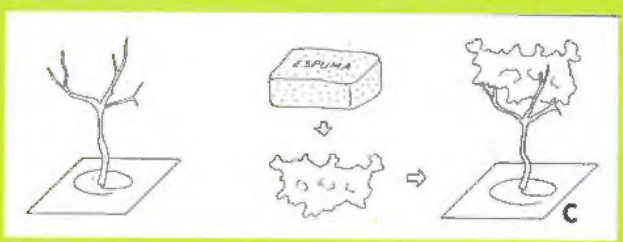
INCREMENTE O CENÁRIO

Continuando as dicas para você montar um cenário chocante, vamos mostrar como fazer árvores.

Material necessário:
- galhos secos;
- arame (ou espiral de cadernos velhos);
- pedaços de espuma;
- cola tenaz;
- tinta verde solúvel em água (tintas para artesanato, tecido, etc.).



Pegue um pedaço de arame, aproximadamente 25 cm e enfie na base do galho seco. Para galhos maiores, use pedaços de arames mais compridos (figura B). Com o arame já fincado, faça uma circunferência de modo que o galho fique centralizado. Enrole nivelando até que o galho fique bem assentado. Para a copa da árvore (folhagem), pegue um pedaço de espuma e repique com os dedos, buscando uma forma irregular. Cole a espuma no galho, deixe secar e pinte. A árvore está pronta (figura C).



GRÁTIS

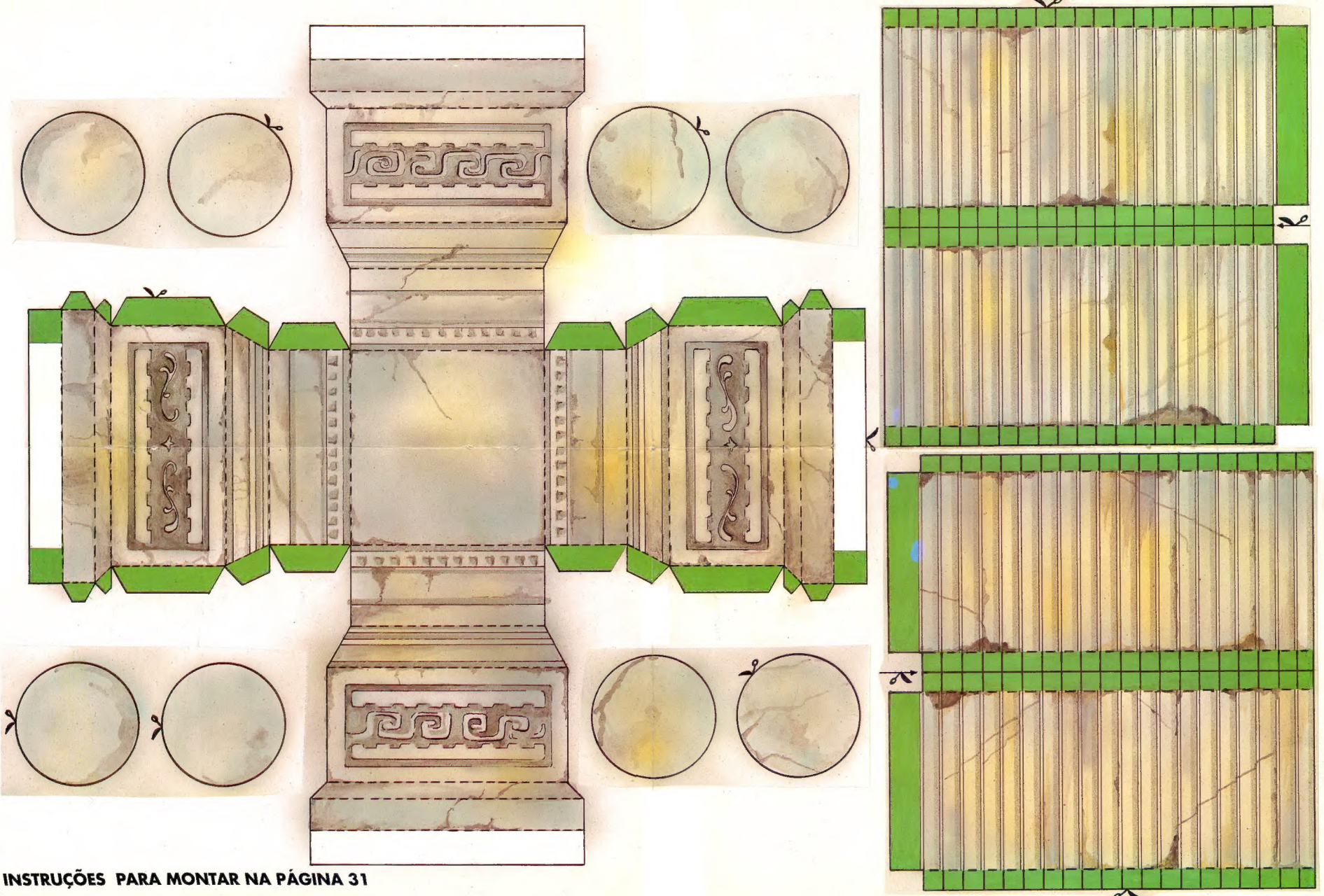
NÃO PERCA NO PRÓXIMO NÚMERO

METRALHADORA

HERÓIS DO FUTURO

AGORA VOCÊ PODERÁ ENFRENTAR QUALQUER MONSTRO INTERGALÁCTICO OU VILÃO DO IMPÉRIO DO MAL

PARA VOCÊ MONTAR E BRINCAR



INSTRUÇÕES PARA MONTAR NA PÁGINA 31